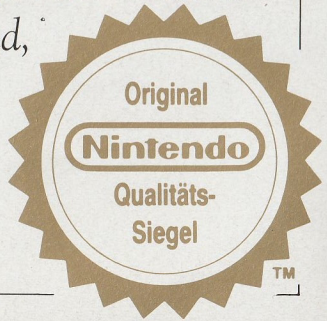
NES-SM-NOE-1

SUPER MARIO BROS.®

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.



Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo Entertainment System® Super Mario Bros®. Spiel entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Irgendwann vor einiger Zeit ist das Königreich der friedlichen Pilzmenschen von den Kupas erobert worden, einem Schildkrötenvolk, das wegen seiner schwarzen Magie berüchtigt ist. Die gemütlichen, ruheliebenden Pilzmenschen wurden in Steine, Ziegel, ja sogar Unkräuter verwandelt, und ihr Königreich verfiel.
Die einzige, die den Zauber wieder rückgängig machen und den Pilzmenschen ihre Gestalten zurückgeben könnte, ist Prinzessin Fliegenpilz, die Tochter des Pilzmenschenkönigs. Aber die befindet sich leider in der Gewalt des mächtigen Kupaschildkröten-Königs.
Mario, (vielleicht) der Held der Geschichte, hört von der Not der Pilzmenschen und macht sich auf, die Prinzessin aus den Händen der bösen Kupas zu befreien und das zerfallene Pilzmenschenreich zu erlösen. Du kannst Mario sein! Es liegt jetzt an Dir, die Pilzmenschen von der schwarzen Magie der Kupas zu befreien!

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit Du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

©1990 Nintendo Co., Ltd.

1. ZUR BEACHTUNG

1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naß gemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

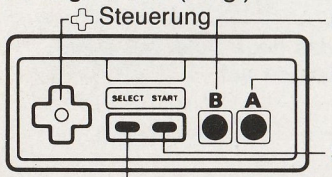
Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.
Dieses Spiel ist so programmiert, daß es die gesamte Bildschirmfläche ausnutzt.
Ältere Bildschirmmodelle haben abgerundete Ecken, die eventuell einen Teil des Bildes verdecken.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Controler 1/Controler 2

✚ Steuerung
bewegt Mario (Luigi)

*Controler 1 - für nur 1 Spieler
*Controler 2 - für den Spielpartner

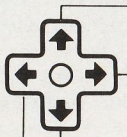


Knopf B

Knopf A

START-Knopf

AUSWAHL-Knopf (SELECT)



? ? ?

Nach rechts gehen. (Zum Laufen gleichzeitig Knopf B drücken.)

Ducken. (Nur Super-Mario.)

Nach links gehen. (Zum Laufen gleichzeitig Knopf B drücken.)

Knopf A

Springen ..... Mario (Luigi) springt höher, wenn Du den Knopf länger niederdrückst.

&

Schwimmen ..... Beim Schwimmen bringt Dich jeder Knopfdruck an die Oberfläche.
*Laß Dich nicht zu lange treiben, sonst erwischt Dich der Strudel am Grund.

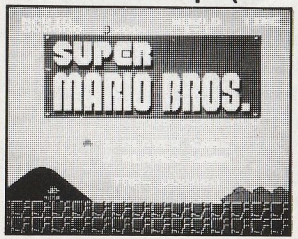
Knopf B

Beschleunigen .... Vor dem Springen durch Knopfdruck beschleunigen, dann kannst Du noch viel höher springen.

&

Feuerkugeln ..... Pflück die Feuerblume, dann kannst Du mit diesem Knopf Feuerkugeln schleudern.

AUSWAHL-Knopf (SELECT)



Mit diesem Knopf stellst Du den Pilz auf die Spielart ein, die Du haben möchtest.

START-Knopf

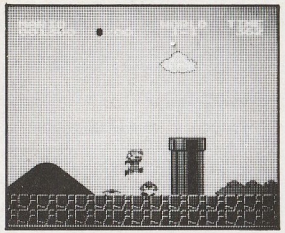
Mit diesem Knopf beginnt man das Spiel.

Pause:

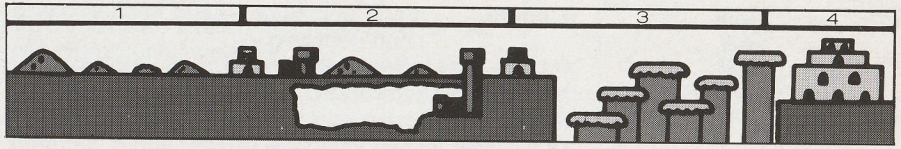
Wenn Du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst Du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal auf START drücken.

*Die Anzeige TOP SCORE (höchste Punktzahl) wird gelöscht, wenn Du den Rückstellschalter drückst oder die Stromzufuhr abstellst.

3. SO WIRD GESPIELT



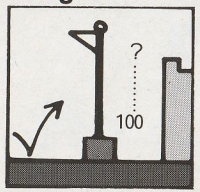
Im Spielverlauf rückt das Bild allmählich nach rechts vor. Das Königreich der Pilzmenschen besteht aus einer Anzahl von Welten, und jede Welt ist in vier Bereiche geteilt. Der vierte Bereich jeder Welt endet in einer großen Burg. Die Prinzessin wird zusammen mit ihrem Pilzmenschengefolge in einer dieser Burgen von dem Schildkrötenvolk gefangengehalten. Wenn Mario die Prinzessin befreien möchte, muß er es innerhalb der erlaubten Zeit bis zu den Burgen am Ende aller Welten schaffen. Auf seinem Weg trifft er auf Berge, Gruben, Meere, Schildkrötengruppen und eine ganze Menge Fallen und Rätsel. Ob er bis zur letzten Burg, wo die Prinzessin ist, durchhält, liegt ganz allein an Dir. Auf jeden Fall brauchst Du einen klaren Verstand und blitzschnelle Reflexe dazu!



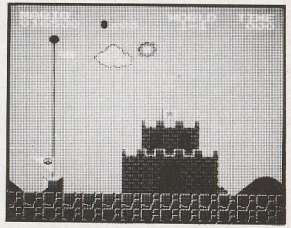
Startposition und Zeitverlauf

- Die Runde beginnt in der Anfangszone des Gebiets; aber wenn Mario einmal halbwegs durch ein Gebiet durch ist, braucht er nach einer Niederlage gegen die bösen Buben nicht gleich wieder ganz an den Anfang zurück.
  *Wenn Du an der letzten Burg angekommen bist, geht das Spiel am Burgeingang wieder von vorne los.
- Die Uhr rechts oben im Bild tickt bei Spielbeginn los. Wenn Du am Ende eines Gebietes noch Zeit übrig hast, wird sie Dir mit Bonuspunkten angerechnet.
  *Bei der allerletzten Burg gibt es allerdings keinen Zeitbonus.

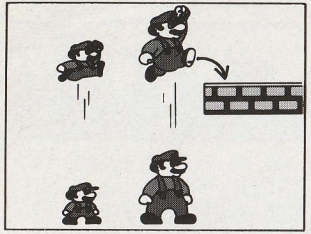
Endgebiet



- Am Ende jedes Gebietes steht eine kleine Burg. Bevor Du nun in die Burg hineinkannst, mußt Du eine große Treppe hinaufsteigen und auf einen Fahnenmast springen. Je höher Du auf den Fahnenmast springst, desto höher ist auch Dein Bonus.



Tips

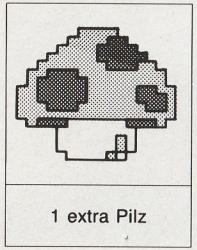


Springen..... Mario und Super-Mario können gleich hoch springen.

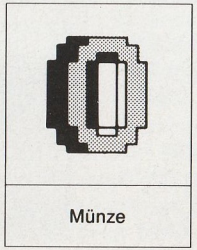
- Marios Sprunghöhe hängt davon ab, wie lange Du Knopf A niederdrückst.
- Mit der Steuerung ✥ kannst Du Mario nach rechts oder links Haken schlagen lassen, sogar während er sich mitten in der Luft befindet!
- Knopf B macht Mario schneller, und dann kann er auch höher springen.

Belohnungen

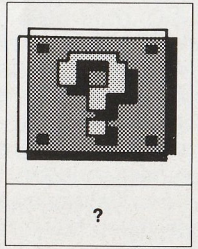
- Für jeden 1 extra Pilz, den er aufhebt, kriegt Mario ein extra Leben.
- Wenn Mario 100 Münzen aufhebt, kriegt er ein extra Leben.
- Es gibt aber noch andere Möglichkeiten, wie Mario sich ein extra Leben zulegen kann.



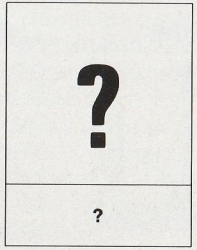
1 extra Pilz



Münze

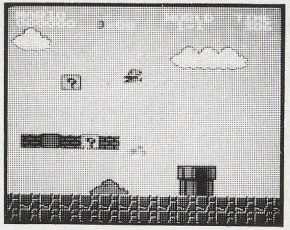


?



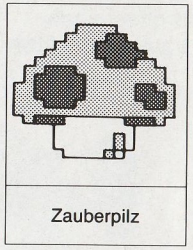
?

Mario, Super-Mario, Unbesiegbarer Mario, usw.

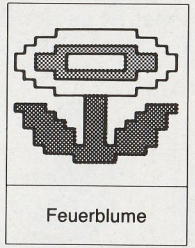


Marios Freunde

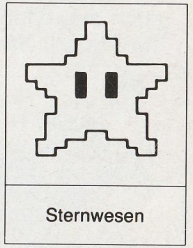
Wenn du auf Pilzmenschen triffst, die Ziegelsteinen oder unsichtbar geworden sind, belohnen sie Dich mit einem Schuß neuer Kraft. Unten kannst Du sehen, wie Mario dann jedesmal anders und stärker wird.



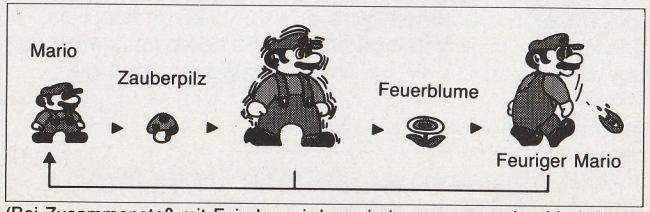
Zauberpilz



Feuerblume



Sternwesen

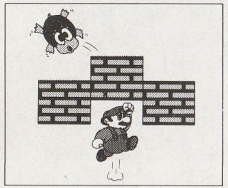


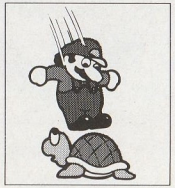
(Bei Zusammenstoß mit Feinden wird er wieder zum normalen Mario.)

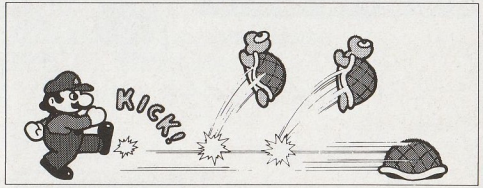
*Wenn Super-Mario oder Feuriger Mario von einem Bösewicht angerempelt werden, müssen sie nicht sterben, sondern werden wieder zum guten alten Mario.
*Für eine kurze Zeit, nachdem er wieder der normale Mario geworden ist, flimmert er und ist dann unbesiegbar.

Wie man die Schildkröte los wird

•Feinde auf den Ziegeln erledigt ein Faustschlag von unten. Auf Feinde, die auf dem Boden sind, mußt Du draufspringen; aber ja nicht von der Seite oder von unten angreifen, sonst ist es um Dich geschehen.
*Im Wasser hast Du keine Chance, egal von welcher Seite Du es versuchst.







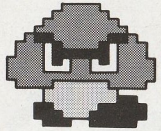
•Wenn Du auf einen Kupa-Soldaten drauftrittst, wird er und kann sich eine Zeitlang nicht rühren. Dann kannst Du ihn treten und andere Feinde damit umkegeln.
•Wenn Mario Feuerkugeln hat, kannst Du sie mit Knopf B abfeuern und die Feinde damit grillen.
•Ein paar böse Kerle kann man nicht umbringen. Nimm Dich in acht vor diesen unsterblichen Widerlingen!
•Die Punktzahl, die Du machst, hängt davon ab, wie Du die Feinde tötest. Probier verschiedene Methoden und schau, wieviel sie bringen.

Paß auf! Das überlebst Du nicht:

•Mit Schildkröten oder anderen Bösewichten zusammenstoßen oder ins Feuer laufen.
•Ein gefällter Kupa-Soldat prallt zurück, nachdem Du ihn getreten hast. Super-Mario wird dann wieder zu Mario, und das Spiel geht weiter.
•In Gruben oder Abflußrinnen fallen.
•Zeit läuft aus.

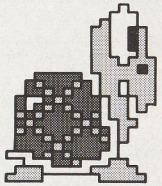
Spielfiguren

Klein-Gumba



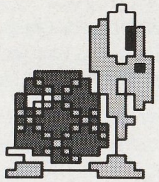
Ein Verräter im Pilzmenschenreich. Drauftreten gibt ihm den Rest..... 100 Punkte

Kupa-Soldat (grün)



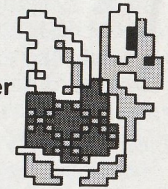
Soldat des Schildkrötenreichs. Befehl: Mario finden und töten. Spring auf ihn drauf und er hält eine Zeitlang still..... 100 Punkte

Kupa-Soldat (rot)



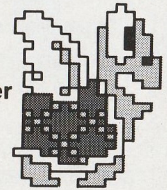
Diese Schildkröte macht sich leicht in die Hose und läuft viel hin und her. Spring auf sie drauf und sie hält eine Zeitlang still ..... 100 Punkte

Kupa-Fallschirmjäger (grün)



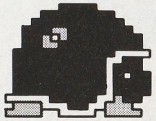
Der hat sich nicht ganz im Griff, schwirrt hin und her, und geht plötzlich auf dich los. Drauftreten, dann verliert er seine Flügel ..... 400 Punkte

Kupa-Fallschirmjäger (rot)



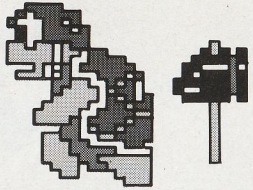
Diese Schildkröte kann, will aber nicht so richtig. Drauftreten, dann verliert sie die Flügel. ..... 400 Punkte

Bzzzz-Käfer



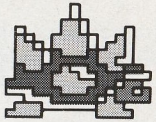
Ein ganz zäher Bursche; Feuerkugeln lassen ihn kalt ..... 100 Punkte

Die Hammer-Brüder



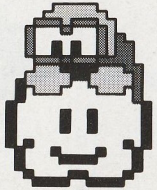
Diese verschlagenen Zwillingsbrüder werfen Dir Hämmer zwischen die Beine . 1000 Punkte

Stachi



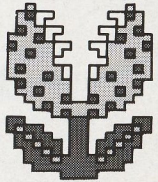
Lakitus Schoßhündchen, aber trotzdem ein wilder Kämpfer. Draufspringen nützt nichts. ..... 200 Punkte

Lakitu



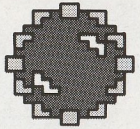
Diese geheimnisvolle Schildkröte hat Macht über die Wolken. Sie jagt Mario und bewirft ihn mit Stachis Eiern ..... 200 Punkte

Piranhapflanzen



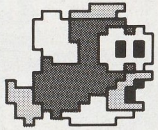
Sie wohnen in Blumentöpfen und fressen Menschen; sie erscheinen plötzlich und ohne Warnung, also Vorsicht! Draufspringen nützt nichts..... 200 Punkte

Stachis Eier



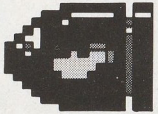
Die Eier der Schildkröte Stachi, Lakitus Liebling. Draufspringen macht ihnen nichts ..... 200 Punkte

Piepiep



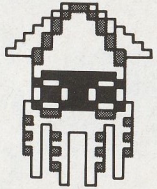
Lebt normalerweise im Wasser, kriegt aber manchmal auch Flügel und ist überall eine Gefahr. Kann im Wasser von oben her nicht getötet werden..... 200 Punkte

Kugel-Willi



Hat sich langsam, aber sicher an Marios Fersen geheftet. Von oben draufspringen hilft ..... 200 Punkte

Blubber

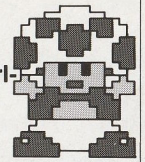


Er ist stur hinter Mario her und ganz schön gefährich. Draufspringen überlebt er locker ..... 200 Punkte

Podobu

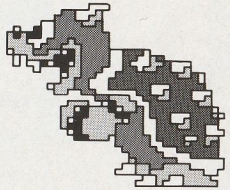
Der Beschützer des Kupa-Königs, kommt aus dem Feuersee im Schloß hervorgeschossen.

Schwammerl-Gefolge



Sieben Pilzmenschen, die früher einmal am Hof der Prinzessin Fliegenpilz dienten, aber nun unter dem Einfluß des bösen Kupa-Königs stehen.

Bauser, König der Kupas

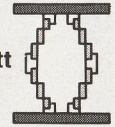


Ein Zauberer-König, der Prinzessin Fliegenpilz in seinem Schloß gefangenhält und Feuer spuckt. Es gibt verschiedene Methoden, ihn loszuwerden, aber Punkte bekommst Du nur mit Feuerkugeln..... ??? Punkte

Prinzessin Fliegenpilz

Prinzessin des Pilzmenschen-reichs und die einzige, die die Macht des bösen Kupa-Königs brechen kann.

Sprungbrett

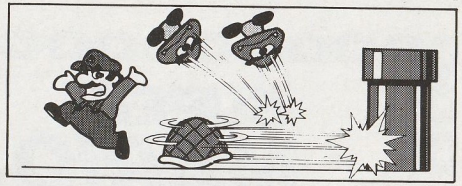


Wenn Mario draufspringt, geht es auf und nieder. Drück Knopf A, wenn es ganz oben ist, und Mario springt superhoch.

SUPER MARIO BROS.

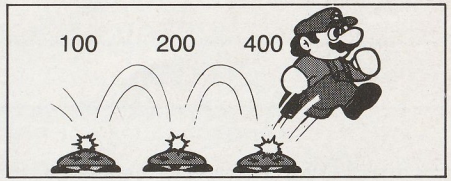
Secret Tricks

"Bulldozer"-Attacke



- Trete eine von den und lauf dicht hinterher (nimm den Knopf B dazu), dann ist der Weg frei.
  *Aber paß bloß auf mit Rückschlägen! Wenn die in ein prallt, dann ist es Zeit zum Weglaufen, oder es haut Dich auch mit um.
- Möchtest Du eine Menge Punkte? Dann laß keine Feinde lebendig hinter Dir. Je mehr Du umbringst, desto mehr neue kommen. Besonders beim "Bulldozer-Attacke" solltest Du Dich überzeugen, daß alle Feinde erledigt sind, bevor Du nach rechts rechts weitergehst.
- Das Bild bewegt sich von links nach rechts, und dort um die Ecke kommen sicher noch Feinde, die Du nicht sehen, aber auch nicht mit einer töten kannst. Warum nicht? Vielleicht springen sie drüber, wenn Mario gerade nicht guckt...!
  Wenn eine getretene in ein außerhalb des Bildes knallt, kommt sie komischerweise immer genau auf Mario zurückgeprallt. Wenn Du den Querschlägerton hörst, solltest Du besser schnell wegspringen, damit Du bereit bisl wenn sie ins Bild zurückkommt.
- Ein echter Profi kann auf eine querschlagende noch einmal drauftreten und sie anhalten. Aber das ist nicht einfach.
- Es gibt noch massenhaft andere Tricks — schau mal, was Du finden kannst.

Kettenreaktionen



- Benutz den guten alten "Domino-Effekt" (frag mal Deine Eltern, was das ist), um einen Haufen Bösewichte einen nach dem anderen loszuwerden und eine Menge Punkte zu machen.
- Jede Münze, die Du aufhebst, ist 200 Punkte wert. Bei 100 Münzen bekommst Du außer den Punkten auch ein Mario-Leben. Ohne Zweifel steckt irgenwo noch eine Menge Münzen versteckt...(was glaubst denn Du, warum das unter "Kettenreaktionen" steht?).

Streng Geheim

- Für jeden Ziegel, den du zerbrichst, bekommst Du 50 Punkte... versuche, viele Dinge kaputt zu machen.
- Einen Extra-Mario kann man auf viele verschiedene Arten bekommen...versuch, einige zu finden.
- Am Ende jedes Gebiets (wenn Du auf den Fahnenmast gesprungen bist) kann ein Feuerwerk losgehen, und jede Explosion bringt Dir 500 Punkte. Der Grund für das Feuerwerk ist geheim; mal sehen, ob Du es herausbekommst.

MEMO

MEMO

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8750 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN